



est une publication de la ffgolf
68, rue Anatole France • 92309 Levallois-Perret cedex
Tél. 01 41 49 77 00 • Fax 01 41 49 77 01 • ffgolf@ffgolf.org
www.**ffgolf**.org

Réalisation : Direction marketing, communication et Ryder Cup 2018
Textes : Commission Jeunes ffgolf & PGA France
Couverture : création SEALAND

3e édition • **2012 • 30 000 exemplaires • GRATUIT • Ne peut être vendu**






www.**ffgolf**.org

Carnet du jeune golfeur






www.**ffgolf**.org

Bienvenue ★ dans le monde magique ★ du golf !

Tu viens de recevoir ce carnet et tu es impatient de savoir ce qu'il contient.
Au golf, comme dans tous les autres sports, l'apprentissage est nécessaire pour progresser.
5 DRAPEAUX de couleur et 3 DRAPEAUX de métal t'aideront à franchir peu à peu les différentes étapes.

Dans les pages suivantes, tu trouveras le détail de chaque DRAPEAU.

Renseigne-toi auprès de ton éducateur professionnel de golf et du responsable de L'ECOLE DE GOLF de ton club d'accueil. Ils seront tes meilleurs interlocuteurs. Ils t'indiqueront les exigences de chaque niveau et t'aideront à réussir chaque étape. Un jour, tu pourras participer aux compétitions de ton club, puis aux rencontres fédérales jeunes.

Ta nouvelle vie de golfeur a déjà commencé puisque tu as le DRAPEAU VERT ! Alors, n'attends plus et entraîne-toi pour obtenir rapidement ton deuxième DRAPEAU.

La Fédération Française de Golf te souhaite beaucoup de plaisir dans la pratique de ton nouveau sport.




Véronique AYMÉ
Présidente de la Commission Jeunes ffgolf

Sommaire



Mode d'emploi



Où passer un drapeau ?

SUR UN GOLF.

Dans quelles structures passer un drapeau ?

Dans les golfs ayant une école de golf répertoriée
 www.ffgolf.org Graine de champion

Comment obtenir le drapeau vert ?

En jouant de façon accompagnée sur quelques trous d'un parcours pour découvrir ce qu'est le golf.
Tu peux l'obtenir au cours d'une journée scolaire ou d'une opération découverte, mais toujours et uniquement SUR UN GOLF.

Combien de temps de pratique te faudra-t-il (environ) pour pouvoir obtenir les autres drapeaux ?

Drapeau rouge : une semaine de stage ou un trimestre de pratique à raison de 2 heures par semaine.
Drapeau bleu : 2 semaines de stage intensif ou 2 trimestres.
Drapeau jaune : 1 année de pratique régulière.
Drapeau blanc : 2 années de pratique régulière.





Quand passer un drapeau ?

Lorsque tu as rempli toutes les cases correspondant au niveau de drapeau attendu et que tu te sens capable de réussir le test de parcours :
- au cours d'une séance de L'ECOLE DE GOLF ;
- au cours de sessions spécifiques organisées par L'ECOLE DE GOLF ou par le Comité Départemental de Golf ;
- au cours d'un stage de golf.

Comment faire valider un drapeau ?

Lorsque tu as réussi le test parcours, l'éducateur responsable du test valide ton niveau de drapeau et l'enregistre sur « extranet club ». L'année suivante, il apparaîtra sur ta licence ffgolf®

Comment obtenir le pin's correspondant à un drapeau obtenu ?

En le commandant auprès du responsable de L'ECOLE DE GOLF de ton club.

Où t'adresser ?



Dans un club.
Auprès du Comité Départemental de Golf.
Auprès de la Ligue Régionale de Golf.
Auprès de la Fédération Française de Golf.

Adresses utiles

ffgolf® : 68, rue Anatole France, 92309 Levallois-Perret cedex
E-mail : juniorgolf@ffgolf.org

Comment utiliser ton carnet ?



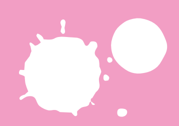
Sur la page de gauche est noté ce que tu dois apprendre pour acquérir le niveau d'un drapeau.
Au fur et à mesure des apprentissages, et sur les conseils de ton éducateur, tu cocheras au crayon de papier ce que tu sais faire.
Lorsque toutes les cases seront cochées, et si tu as atteint le niveau de jeu attendu, tu passeras le test de parcours.

Sur la page de droite, tu trouveras le parcours à réaliser et ses caractéristiques, la formule de jeu et le score exigé, ainsi que des consignes de passage.
Pour jouer le parcours, le responsable du test te donnera une carte de jeu à remplir. Mais, jusqu'au drapeau JAUNE, c'est lui qui est le marqueur.

Sur la page suivante, tu pourras noter tes résultats dans chaque atelier d'entraînement.
Demande à ton éducateur les critères de réussite et les exigences de chaque atelier.

Enfin, sur la page suivante de droite, tu noteras le résultat de ton test de parcours en recopiant ta carte de score.





Réalise ce parcours test

Tu trouveras ici le nombre de trous à jouer et la longueur totale du parcours.

Caractéristiques des trous



Trous courts type Golf Pitch & Putt (90 m maximum).
Trous moyens (aux alentours du repère des 135 m).
Trous longs (souvent en début de fairway aux environs de 220 m maximum).

Formules, scores exigés

Principalement : CONTRE PAR, COURSE AU DRAPEAU ;
ces formules te seront expliquées par tes éducateurs.

Consignes complémentaires



5 clubs maximum dans le sac, dont un bois.
Utilisation obligatoire d'un bois au départ des trous longs (à partir du DRAPEAU JAUNE).
Parties obligatoirement accompagnées par un adulte ou un junior expérimenté, qui contrôle et note les scores.

Longueurs utilisées pour l'élaboration de tes parcours drapeaux.

Type de trou	Court	Moyen	Long
NB : toujours tenir compte des caractéristiques du parcours pour ajuster ses longueurs.			
Garçons	– de 91 m	92 m à 165 m	166 m à 220 m max.
Filles	– de 82 m	83 m à 145 m	146 m à 210 m max.

DRAPEAUX de couleur

Prénom, nom :



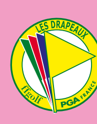
Je soussigné(e)*
délivre le DRAPEAU VERT au titulaire de ce carnet.
Signature :



Je soussigné(e)*
délivre le DRAPEAU ROUGE au titulaire de ce carnet, licencié FFGolf de l'année en cours.
Signature :



Je soussigné(e)*
délivre le DRAPEAU BLEU au titulaire de ce carnet, licencié FFGolf de l'année en cours.
Signature :



Je soussigné(e)*
délivre le DRAPEAU JAUNE au titulaire de ce carnet, licencié FFGolf de l'année en cours.
Signature :



Je soussigné(e)*
délivre le DRAPEAU BLANC au titulaire de ce carnet, licencié FFGolf de l'année en cours.
Signature :

* Nom et prénom de l'éducateur professionnel qui délivre le drapeau.

Ecole de Golf :

N° licence FFGolf :

[Tampon Ecole de Golf, date, signature.]

[Tampon Ecole de Golf, date, signature.]

[Tampon Ecole de Golf, date, signature.]

[Tampon Ecole de Golf, date, signature.]

[Tampon Ecole de Golf, date, signature.]

DRAPEAUX de métal



Je soussigné(e)*
délivre le DRAPEAU DE BRONZE au titulaire de ce carnet, licencié FFGolf de l'année en cours.
Signature :



Je soussigné(e)*
délivre le DRAPEAU D'ARGENT au titulaire de ce carnet, licencié FFGolf de l'année en cours.
Signature :





Je soussigné(e)
Président du Comité Départemental de Golf, en relation avec le délégué PGAF de la ligue,
délivre le DRAPEAU D'OR au titulaire de ce carnet, licencié FFGolf de l'année en cours.
Signature :

* Nom et prénom de l'éducateur professionnel qui délivre le drapeau.



Index :
Repères utilisés : R2 R3 R4 R5
Longueur du parcours :
SSS :

Index :
Date test règles :

Index :
Repères utilisés : R2 R3 R4 R5
Longueur du parcours :
SSS :
Score réalisé :
Performance (score brut – SSS) :
Thème du dossier personnel :
Evaluateur :
Appréciation :



DRAPEAU VERT




Coche ce que tu sais faire

- [ ] J'utilise des chaussures adaptées.
- [ ] Je frappe la balle ; « pousser n'est pas jouer ».
- [ ] J'ai repéré le danger du CLUB et de la BALLE dure.
- [ ] J'ai repéré la zone fragile : le GREEN ; j'évite de courir sur cette partie du terrain.
- [ ] J'évite de piétiner les zones de sable si ma balle ne s'y trouve pas.
- [ ] On joue à tour de rôle.
- [ ] J'ai compris ce qu'est la surface de frappe du club ; j'ai repéré son inclinaison.
- [ ] J'ai compris le but de l'action : atteindre la cible ; la balle n'est que le moyen d'y parvenir.



Réalise le parcours suivant

3 trous d'un parcours de golf.

Caractéristiques des trous



Longueur de 30 m à 60 m chacun.

Formule

Chacun joue sa balle.
Avec jeu sur les GREENS.



Consignes complémentaires

Parties de 2 joueurs obligatoirement accompagnées par un adulte ou un junior expérimenté, qui contrôle et note les scores. L'accompagnateur te fera découvrir dans un environnement calme, mais à une allure de marche sportive, les caractéristiques d'un parcours : fairways, roughs, obstacles divers.





DRAPEAU ROUGE

Coche ce que tu sais faire

- [ ] J'utilise 3 exercices simples d'échauffement de mes articulations.
- [ ] Je joue la balle là où elle repose ; je connais l'AIR SHOT et la zone de départ.
- [ ] Je me place en MIROIR au départ des trous.
- [ ] J'évite les objets et les habits encombrants limitant l'aisance de mes mouvements.
- [ ] Quand un joueur est à l'adresse, je ne bouge ni ne parle : je fais la MOMIE.
- [ ] Je compte mes coups pour savoir quand relever ma balle.
- [ ] Je connais les différentes parties d'un trou.
- [ ] Entre faire rouler et faire voler, je choisis.
- [ ] Je regarde la cible avant de jouer.

Réalise le parcours suivant



4 trous d'un parcours de golf.
Longueur totale comprise entre 400 m et 600 m.

Caractéristiques des trous



2 trous courts type Golf Pitch & Putt (90 m maximum).
1 trou moyen (aux alentours du repère des 135 m).
1 trou long (souvent en début de fairway aux environs de 220 m maximum).

Formule



CONTRE PAR, pas de score exigé.

Consignes complémentaires



Parties de 2 joueurs accompagnées par un adulte ou un junior expérimenté, qui contrôle et note les scores.
5 clubs maximum dans le sac, dont un bois.
Dans la cadence de jeu du parcours.



Note tes résultats pour chaque atelier d'entraînement



Atelier	Tes résultats			
Putt court				
Putt de distance intermédiaire				
Putt long				
Approche levée				
Approche roulée				
Sortie de bunker				
Coups de progression				
Coups de progression dans le rough				
Mises en jeu				

Ce qu'il faut savoir pour t'aider à progresser



Où peux-tu te renseigner ?

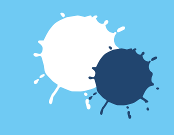
A qui demander ?



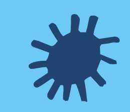




DRAPEAU BLEU



Coche ce que tu sais faire



- [ ] Je fais un échauffement spécifique.
- [ ] Je connais la règle de la balle au repos déplacée.
- [ ] Je crie « BAAALLE » en cas de danger.
- [ ] J'ai une tenue adaptée aux conditions météo.
- [ ] La partie terminée, je salue et remercie mes partenaires de jeu, casquette ôtée (garçon).
- [ ] Je compte mes coups de pénalité et les AIR SHOTS.
- [ ] J'utilise le vocabulaire courant du golf.
- [ ] Je suis capable de créer de la vitesse grâce à un grip adapté.
- [ ] Je repère les « zones vertes » et les « zones rouges » sur un trou.

Réalise le parcours suivant

6 trous d'un parcours de golf.
Longueur totale comprise entre 600 m et 800 m.



Caractéristiques des trous

2 trous courts type Golf Pitch & Putt (90 m maximum).
2 trous moyens (aux alentours du repère des 135 m).
2 trous longs (souvent en début de fairway aux environs de 220 m maximum).



Formule, score exigé

COURSE AU DRAPEAU avec un contrat de 48 coups maximum pour mettre la balle dans les 6 trous du parcours.

Consignes complémentaires

Parties de 2 joueurs accompagnées par un adulte ou un junior expérimenté, qui contrôle et note les scores.
5 clubs maximum dans le sac, dont un bois.
Dans la cadence de jeu du parcours.



Note tes résultats pour chaque atelier d'entraînement

Atelier	Tes résultats			
Putt court				
Putt de distance intermédiaire				
Putt long				
Approche levée				
Approche roulée				
Sortie de bunker				
Coups de progression				
Coups de progression dans le rough				
Mises en jeu				

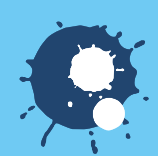


Note ton résultat du test parcours



Date :		
Trou	**Longueur**	**Score**
1		
2		
3		
4		
5		
6		
Total		
Contrat max.		**48 coups**







DRAPEAU



Coche ce que tu sais faire

- ☐ Je sais me préparer au jeu du 1er trou.
- ☐ Je connais la couleur des piquets et les 2 formes de jeu.
- ☐ Je sais utiliser le RELÈVE-PITCH et le MARQUEUR que j'ai dans ma poche.
- ☐ J'ai des chaussures et des clubs adaptés.
- ☐ J'ai une tenue vestimentaire conforme au règlement du club.
- ☐ Je marque mon score sur ma carte.
- ☐ Je suis capable de faire circuler le club sur un cercle orienté vers la cible.
- ☐ J'ai une routine de visualisation de la ligne au putting.



Réalise le parcours suivant



9 trous d'un parcours de golf.
Longueur totale comprise entre 1100 m et 1300 m.

Caractéristiques des trous



3 trous courts type Golf Pitch & Putt (90 m maximum).
3 trous moyens (aux alentours du repère des 135 m).
3 trous longs (souvent en début de fairway aux environs de 220 m maximum).

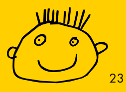
Formule, score exigé



COURSE AU DRAPEAU avec un contrat de 54 coups maximum pour mettre la balle dans les 9 trous du parcours.

Consignes complémentaires

Parties de 2 joueurs accompagnées par un adulte ou un junior expérimenté, qui contrôle et note les scores.
5 clubs maximum dans le sac, dont un bois.
Utilisation obligatoire d'un bois au départ des trous longs.
Dans la cadence de jeu du parcours.





Note tes résultats pour chaque atelier d'entraînement

Atelier	Tes résultats			
Putt court				
Putt de distance intermédiaire				
Putt long				
Approche levée				
Approche roulée				
Sortie de bunker				
Coups de progression				
Coups de progression dans le rough				
Mises en jeu				





Note ton résultat du test parcours



Date :		
Trou	**Longueur**	**Score**
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
Total		
Contrat max.		**54 coups**



DRAPEAU BLANC

Coche ce que tu sais faire

- ☐ Je fais mes étirements avant et après un parcours.
- ☐ Je connais la procédure pour BALLE HORS LIMITE, BALLE PERDUE.
- ☐ Je sais jouer dans un obstacle.
- ☐ Je sais me dégager d'un obstacle d'eau.
- ☐ J'ai de quoi boire et manger sur le parcours.
- ☐ Je maîtrise le jeu sur le green (ligne de putt).
- ☐ Je sais accepter un coup raté sans être grossier ni faire de gestes dangereux.
- ☐ Je suis capable de me remémorer mes coups des 2 ou 3 trous précédents.
- ☐ Je connais les différences MATCH PLAY / STROKE PLAY et les incidences en cas d'infraction.
- ☐ Je connais les 5 lois mécaniques de l'impact.
- ☐ J'essaie d'avoir une routine de préparation sur chaque mise en jeu.



Réalise le parcours suivant

9 trous d'un parcours de golf.
Longueur totale comprise entre 1100 m et 1300 m.

Caractéristiques des trous

3 trous courts type Golf Pitch & Putt (90 m maximum).
3 trous moyens (aux alentours du repère des 135 m).
3 trous longs (souvent en début de fairway aux environs de 220 m maximum).

Formule, score exigé

COURSE AU DRAPEAU avec un contrat de 45 coups maximum pour mettre la balle dans les 9 trous du parcours.



Consignes complémentaires

Parties de 2 ou 3 joueurs maximum accompagnées par un adulte ou un junior expérimenté, qui contrôle et note les scores.
5 clubs maximum dans le sac, dont un bois.
Utilisation obligatoire d'un bois au départ des trous longs.
Dans la cadence de jeu « normale » du parcours adulte.



Note tes résultats pour chaque atelier d'entraînement

Atelier	Tes résultats			
Putt court				
Putt de distance intermédiaire				
Putt long				
Approche levée				
Approche roulée				
Sortie de bunker				
Coups de progression				
Coups de progression dans le rough				
Mises en jeu				





Note ton résultat du test parcours



Date :		
Trou	**Longueur**	**Score**
1		
2		
3		
4		
5		
6		
7		
8		
9		
Total		
Contrat max.		**45 coups**



CONSEILS EN CAS D'ORAGE

Ce qu'il faut savoir

Demande le plan d'évacuation du parcours et le signal en cas de danger dû à la foudre.

Dans tous les cas, les grands principes

Les 2 dangers sont le foudroiement « direct », par le haut, et « indirect », par la propagation électrique dans le sol.

– Pour éviter le premier : offre le moins possible de « hauteur » par rapport à ton environnement immédiat.

– Pour éviter le second : offre le moins possible de « surface » par rapport au sol.

Les conséquences

– Evite la proximité de l'eau, du métal et des conducteurs électriques, qui attirent la foudre.

– Immobilise-toi dans les zones les plus basses, pas à découvert, accroupi et pieds joints.

– N'attends pas la dernière minute pour t'abriter.

– Eloigne-toi de ton chariot, de tes clubs et de ton parapluie (les chaussures à clous n'augmentent pas les risques).

Evite :



– les zones dégagées ;
– les terrains en hauteur ;
– les arbres isolés ;
– l'eau ;
– le métal ;
– l'appareillage électrique ;
– les fils de fer, clôtures, fils aériens et lignes électriques ;
– les dispositifs d'arrosage automatique ;
– le matériel de maintenance.





Recherche :

– les zones les plus basses ;
– les zones sablonneuses, y compris les bunkers les plus bas (non inondés) ;
– les bois denses ;
– les abris de maintenance ;
– les automobiles ;
– le club-house.



DRAPEAU DE BRONZE



Au départ		J'anticipe ; je me tiens prêt ; je marque ou joue en fonction du tour de jeu
Préparation		**Placé en SECURITE**, j'utilise en silence temps et angles morts ; je suis prêt à jouer quand vient mon tour
Démarrage		Je démarre alors que la dernière balle du groupe est encore en mouvement, **SECURITE maîtrisée**
Swings d'essai		Je n'en fais qu'un ou deux, au bon moment, sans arracher d'herbe
Divots		Réparer les dégâts fait partie de mes routines de joueur
Allure de marche		Je marche à allure dynamique ; j'alterne jeu groupé et jeu déployé
Repérage		Je prends des repères ; j'y vais sans gêner les autres, **EN SECURITE**
Jeu des autres		Après avoir repéré ma balle ou **joué EN SECURITE**, je participe aux recherches

Recherche d'une balle		Je cherche juste le temps qu'il faut pour ne pas retarder le jeu
Matériel de jeu		A portée de main, dans le sens de la marche ; j'évite les déplacements inutiles
Déplacements, sécurité		Je prends en compte la position des balles et des autres ; je crie **« BAAALLE » en cas de danger**
Ratissage bunkers		Je fais un minimum de traces de pas puis procède avec économie, efficacité et rapidité
Chariot vers un green		J'utilise le temps libre et les angles morts sans gêner
Impact de balle		Je le recherche et en relève un ou deux par réflexe quel que soit leur emplacement
Lignes de putt		Je les respecte avec aisance ; je sais quand il faut jouer le dernier putt
Drapeau		Je le prends en charge ou le retire ; je le reprends dès que j'ai fini le trou en premier
Du green au tee suivant		Le trou terminé, je gagne sans hésitation le départ du trou suivant avec mon groupe
Politesse		J'évite les grossièretés et les gestes de dépit dangereux lorsque je rate un coup
Courtoisie		Je sais apprécier les bons coups réussis par les autres et je les félicite
		La partie terminée, je salue et remercie mes partenaires de jeu, casquette ôtée (garçon)



Note tes résultats pour chaque atelier d'entraînement

Atelier	Tes résultats			
Putt court				
Putt de distance intermédiaire				
Putt long				
Approche levée				
Approche roulée				
Sortie de bunker				
Coups de progression				
Coups de progression dans le rough				
Mises en jeu				





Tu seras évalué sur le parcours suivant

9 trous minimum d'un parcours « standard ».

Caractéristiques des trous



Départs obligatoires des repères 5, 4 ou 3 en fonction du parcours, de l'âge et du sexe ; voir tableau p. 40.

Formule, score exigé



CONTRE PAR, remplir une carte, sans exigence de score.
Ton éducateur professionnel, ou un animateur sportif bénévole de club, vérifie sur au moins 3 trous que ton comportement te permet de jouer n'importe où sans gêner, sans te mettre en danger, ni mettre les autres en danger.
Et surtout, il vérifie que tu es capable de jouer VITE tout en respectant les critères de comportement des pages précédentes.

Consignes complémentaires

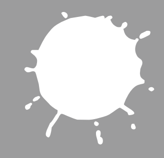
En parties de 3 joueurs, si possible AVEC chariot.
Avec réservation de départ, comme n'importe quel membre du club ou visiteur.





DRAPEAU D'ARGENT

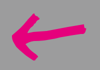
Coche ce que tu sais faire



- [ ] Je sais me dégager d'un OBSTACLE D'EAU.
- [ ] J'utilise la procédure de la BALLE PERDUE, ou HORS LIMITES.
- [ ] Je sais quand une BALLE DROPEE est EN JEU.
- [ ] Je connais les procédures de la BALLE INJOUABLE.
- [ ] Je sais jouer dans un OBSTACLE.
- [ ] Je sais me dégager d'une OBSTRUCTION.
- [ ] Je sais ce qui se passe lorsque je déplace ma balle.
- [ ] Je sais ce qu'il faut faire lorsque la BALLE est DEPLACEE.
- [ ] Je sais d'où jouer lorsque la BALLE est DEVIEE.



Conditions d'acquisition



Atteins le niveau d'index 36,0 et montre que tu maîtrises les règles ci-dessous grâce :

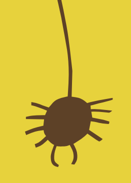
- à une mise en application pratique sur le terrain ;
- à un test diaporama de 20 questions (NB : pas plus de 2 erreurs permises).

But : être capable de poursuivre le jeu suivant les règles dans les situations suivantes :

- identifier la balle ;
- balle droppée (quand est-elle en jeu ?) ;
- balle perdue, balle hors limites ;
- balle reposant ou perdue dans :
  - un obstacle (obst. d'eau, obst. d'eau latéral, bunker),
  - un Terrain en Conditions Anormales ;
- interférence due à une obstruction ;
- balle au repos déplacée par :
  - le joueur, son matériel, son partenaire,
  - un élément extérieur,
  - le vent, l'eau,
  - son adversaire ;
- balle en mouvement déviée par :
  - le joueur, son matériel, son partenaire,
  - un élément extérieur,
  - son adversaire.



DRAPEAU D'OR



Coche ce que tu sais faire

Règles à respecter pour réserver un départ sur un golf d'accueil.

- [ ] Je téléphone au club pour réserver.
- [ ] Je me présente au secrétariat avant mon départ.
- [ ] Je prends connaissance des règles du club :
  - règles de vie collective (tenue entre autres) ;
  - règles locales permanentes ;
  - règles locales spécifiques.
- [ ] En fin de parcours, je passe au secrétariat pour remercier.
- [ ] Je signale cette sortie à mon club dès que possible.



Atteins le niveau de jeu ci-dessous



Index 24,0 (26,0 pour les filles) confirmé par une performance en Stroke Play dans une épreuve officielle, **sur un parcours de longueur conforme à la catégorie d'âge (cf. tableau page suivante).**

Formule, score exigé



STROKE PLAY ; (score brut – SSJ) = 32 ou moins (filles), 30 ou moins (garçons).

Prépare un dossier personnel



4 pages minimum, 8 pages maximum, sur un sujet golfique au choix.

Envoie ton dossier

Au Comité Départemental de Golf accompagné de la photocopie de ta performance.
Le Président du Comité Départemental de Golf, en relation avec le délégué PGAF de la ligue, t'attribuera le DRAPEAU D'OR après évaluation de ton dossier.

TABLEAU DES LONGUEURS DES PARCOURS EN FONCTION DE L'AGE ET DU SEXE

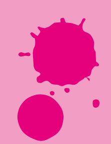
En fonction de ta catégorie d'âge et de ton sexe, tu dois t'habituer à jouer des parcours proches des caractéristiques ci-dessous.
Avant de t'inscrire dans une épreuve qui pourra compter pour ton DRAPEAU D'OR, renseigne-toi auprès des dirigeants du club et consulte la carte du parcours sur lequel tu vas jouer. Tu dois être certain de pouvoir faire enregistrer ta performance.

Catégories d'âge	Garçons	Filles
MINIME 1re année (15 ans)	Identiques aux adultes Hommes (marques en général aux repères 2)	Identiques aux adultes Femmes (marques en général aux repères 4)
BENJAMIN (13-14 ans)	repères 3 ou 2	repères 5, 4 ou 3
POUSSIN (11-12 ans)	repères 4, 3 ou 2 5 400 m à 5 700 m	repères 4 ou 5 5 000 m minimum
POUCET (9-10 ans)	repères 5 ou 4 5 400 m maximum	repères 5 ou 5 000 m maximum
ENFANT de – de 9 ans	pas plus de 9 trous d'une longueur de 1200 m à 1300 m	

QUELQUES EXEMPLES POUR T'AIDER À CHOISIR LE THÈME DE TON DOSSIER PERSONNEL

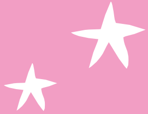
Histoire :
- ton club, un club de ton choix ;
- un grand tournoi masculin ou féminin, individuel ou par équipes, amateur ou professionnel ;
- les championnes et champions français (amateurs ou professionnels) ;
- le golf en France, en Europe, dans le monde…
- l'histoire, l'évolution du matériel.

Technique :
- un coup, une situation, un compartiment de jeu ;
- la préparation physique, mentale ;
- la reconnaissance de parcours.



Architecture :
- la construction d'un green ;
- la préparation en vue d'une épreuve ;
- ton parcours ;
- les différents types de parcours ;
- un ou des parcours historiques.

Règles :
- les règles fondamentales ;
- l'évolution d'une règle ;
- une règle et ses procédures ;
- un cas de règle surprenant.





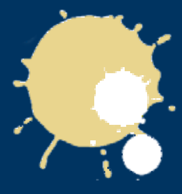
La Fédération française de golf est une association loi 1901, fondée en 1912 sous l'appellation d'Union des Golfs de France, déclarée d'utilité publique en 1975 et agréée par le Ministère des sports.

Elle a pour mission d'assurer l'organisation, la promotion et le développement du golf en France.

Grâce à ses actions, la France compte plus que jamais parmi les grandes nations du golf :

- 4e fédération de sport individuel en France.
- Plus de 410 000 licenciés.
- Victoires de ses championnes et champions amateurs et professionnels.
- Compétitions internationales majeures disputées annuellement en France : Alstom Open de France, Lacoste Ladies Open de France...
- 720 équipements de golf : grands parcours, 9 trous, pitchs & putts…
- Actions en faveurs de la protection de l'environnement.
- Retour aux jeux Olympiques en 2016.
- Accueil de la Ryder Cup 2018 au Golf National.







En 2018 le Golf National accueillera la Ryder Cup la plus grande compétition de golf par équipes au monde

Histoire

Créée en 1927 la Ryder Cup oppose tous les deux ans les États-Unis à l'Europe. Elle est disputée en alternance sur des parcours américains et européens. Elle sera pour la première fois accueillie en France en 2018. Longtemps remporté par les États-Unis le trophée est, depuis 1979, plus souvent remis aux Européens qu'aux Américains : 10 victoires en 14 confrontations.

Format de la compétition

Les matchs opposent sur 3 jours 2 équipes de 12 golfeurs, les 12 meilleurs joueurs professionnels des deux continents. Les deux premiers jours sont consacrés aux matchs de doubles et le troisième aux simples. À l'issue de 28 matchs, l'équipe qui atteint ou dépasse le score de 14,5 est déclarée vainqueur.

Tous les plus grands champions

Nicklaus, Ballesteros, Garcia, Mickelson, McIlroy, Donald ou encore Tiger Woods... La Ryder Cup réunit l'élite du golf mondial. Thomas Levet a été le second Français après Jean Van de Velde en 1999 à y participer en 2004 et le premier Français membre d'une équipe européenne vainqueur !

Golf sport collectif

Pendant la Ryder Cup, le golf devient véritablement un sport collectif. Les joueurs et le capitaine de chaque équipe vivent avec leurs supporters l'intensité de chaque match dans une ambiance survoltée !

Le Golf National

Implanté sur le territoire de la Communauté d'agglomération de Saint-Quentin-en-Yvelines et inauguré en 1990, le golf de la ffgolf a été conçu comme un véritable stade destiné à accueillir les plus grands événements dont l'Alstom Open de France. Parcours d'exception, le Golf National est un lieu unique dont le dessin et les gradins naturels permettent aux spectateurs de vivre pleinement, en toute proximité des champions, l'émotion du golf.



Où se renseigner ?

www.rydercupfrance2018.org
www.ffgolf.org
www.europeantour.com

En attendant 2018 :

- 2014 : 40e édition de la Ryder Cup • Gleneagles, Écosse.
- 2016 : 41e édition de la Ryder Cup • Hazeltine National GC. Chaska, MN, USA